

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Secara umum hasil dari sebuah penelitian dan pengembang adalah terciptanyasebuah produk baru yang nantinya akan digunakan dalam kegiatan kepelatihan sepakbola khususnya dimana pelatih dapat menggunakan model latihan ini untuk melatih teknik *switch play*.

Penelitian dan pengembangan mempunyai beberapa tujuan antara lain:

1. Memberikan model latihan *switch play* yang lebih variatif.
2. Memberikan wawasan dan keterampilan *switch play*.
3. Sebagai sumber informasi dan referensi.
4. motivasi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan dan membuat inovasi baru.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Tempat penelitian dilakukan di Stadion Sepak bola Kartika Cilodong Depok.

2. Waktu

Waktu pengambilan data serta penelitian di lakukan setiap Rabu, Jumat dan Minggu pada bulan april 2017.

C. Karakteristik Model yang Dikembangkan

Perencanaan dan penyusunan di buat agar dapat memberikan bantuan yang jelas pada pelaksanaan penelitian nantinya. Sehubung dengan itu maka produk yang rencananya akan di susun dan dikembangkan adalah berupa model latihan *switch play* pada usia 14 tahun.

D. Pendekatan dan Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada metode ini yaitu suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggung jawabkan.¹

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah model latihan *switch play* untuk pemain usia 14 tahun keatas. Dan hasil penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk berupa desain bentuk model latihan *switch play*. Manfaat dari penelitian ini juga memeberi masukan dan pengetahuan guna menciptakan variasi-variasi latihan penyerangan khususnya *switch play*.

E. Langkah-Langkah Pengembangan Model

1. Penelitian Pendahuluan

Langkah pertama dalam penelitian ini yaitu berdasarkan pengamatan dan beberapa data peneliti melihat beberapa pemain usia 14 tahun kurang bisa melakukan teknik *switch play* dan dari analisis ini yang di himpun para ahli dan pakar maka diperoleh ide. Dari analisis kebutuhan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa ide pengembangan pengembangan ini perlu

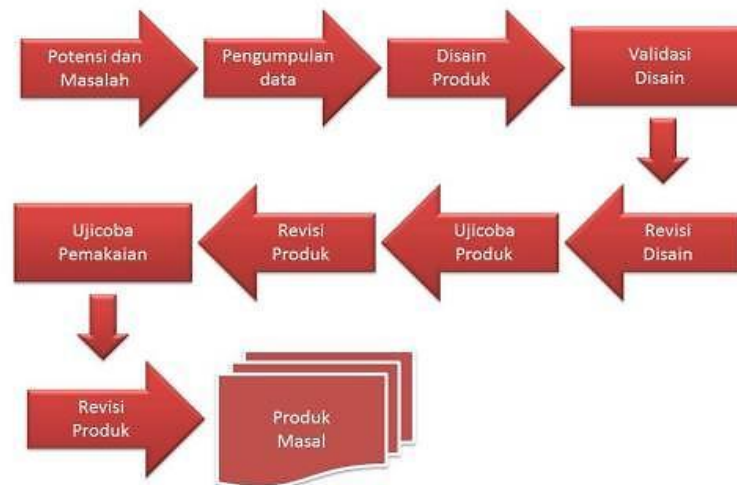
¹Nana Syaodih Sukmadinata. "Metode Peneitian Pendidikan". Bandung: PPS UPI 2011, hlm 164

adanya model latihan *switch play* pada pemain usia 14 tahun ke atas sehingga dapat membantu para pemain meningkatkan keterampilan *switch play*.

Dari analisa awal ini muncul sebuah ide dan gagasan yang menjadi sebuah model latihan yang dapat digunakan oleh pemain usia 14 tahun guna meningkatkan keterampilan *switch play*. Hal itu juga yang mendorong peneliti untuk mengembangkan model latihan ini sehingga para pelatih dapat memberikan model latihan yang lebih bervariasi.

2. Rancangan Model

Rancangan pengembangan model latihan *switch play* pemain usia 14 tahun yang dikutip dari Sugiono adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Penggunaan Metode R & D
Sumber: Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2011), h 298

1. Potensi dan Masalah

Adanya potensi dan masalah dapat menjadi sumber penelitian. Potensi merupakan sesuatu yang dapat didayagunakan dan apabila dimanfaatkan dengan maksimal akan memiliki nilai tambah. Nilai tambah dari potensi yang dimanfaatkan dapat menjadi keuntungan, sebagai contoh dalam bidang olahraga sepak bola. Potensi kecepatan pengambilan keputusan dan akurasi *passing* setiap pemain sepak bola dapat dimanfaatkan untuk melakukan taktik *switch play* dengan baik dan tepat.

Dari analisis kebutuhan yang di himpun berdasarkan pengamatan peneliti melihat pemain usia 14 tahun tidak semua pemain usia 14 tahun mempunyai kemampuan *switch play*. Kemudian dari berbagai pakar dan diskusi dari ahli atau pakar maka akan di peroleh ide. Dari analisis kebutuhan yang di peroleh, dapat di simpulkan bahwa ide pengembangan model latihan *switch play*, sehingga membantu para pemain muda melakukan *switch play*.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara factual dan *update*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang di

harapkan dapat mengatasi potensi masalah tersebut.² Sumber pengumpulan data sebaiknya bersumber dari sumber yang terpercaya dan dapat dipertanggung jawabkan.

3. Desain Produk

Setelah mendapatkan ide, langkah selanjutnya adalah pembuatan model berupa rangkaian gerakan *switch play* dengan bagian dan keseluruhannya yang nanti dapat di jadikan pedoman atau petunjuk untuk mempermudah proses latihan sehingga dapat meningkatkan keterampilan *switch play* pada pemain usia 14 tahun. Produk awal tersebut di tuangkan bentuk model latihan *switch play* dengan bagian dan keseluruhan keterampilan. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan peneliti, peneliti harus mengkonsultasikan produk pada ahli/ pelatih usia 14 tahun keatas sehingga dapat menghasilkan produk yang sempurna.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research and Development* bervariasi, dalam bidang olah raga orientasi produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan untuk peningkatan kemampuan dan prestasi pemain oleh para pelatih. Produk-produk yang di hasilkan diharapkan mampu meningkatkan produktivitas, efektivitas, efisiensi, dan tepat guna untuk para pelatih sepak bola dalam menyusun serta memberikan materi latihan *switch play* untuk pemain usia 14 tahun.

² Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011) h. 300.

4. Validasi desain

merupakan kegiatan untuk menilai ke efektifan, Peneliti akan melibatkan para ahli dibidang olahraga sepakbola khususnya, para ahli akan melihat dan menentukan setiap gerakan yang tercantum pada gambar, dan juga akan di praktikan secara langsung, dan para ahli juga yang akan menilai layak atau tidaknya gerakan tersebut, apakah di gunakan untuk latihan *switch play* atau tidak.

5. Revisi Desain

Desain produk yang telah dinilai melalui proses validitas oleh ahli, akan diketahui kelemahan desain produk yang telah dibuat. Kelemahan dalam model yang telah dibuat selanjutnya diperbaiki oleh peneliti untuk memperoleh hasil yang dituju. sehigga model yang di buat benar-benar baik dan dan dapat di laksanakan untuk latihan *switch play*.

6. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk yang telah dibuat merupakan tahapan yang penting dalam penelitian dan pengembangan. Ditahapan ini model latihan *switch play* sepak bola untuk usia 14 tahun di ujicoba agar diketahui layak atau tidak desain produk yang telah dibuat. Ujicoba model latihan *switch play* sepak bola untuk usia 14 tahun dilakukan dua kali, yaitu (1) uji coba terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna model yang

terdiridari 8-12 subyek, dan (2) uji coba lapangan yang terdiri dari 30 subjek.

7. Revisi Produk

Pengujian produk pada sampel yang terbatas menunjukkan bahwa kinerja system kerja baru ternyata lebih baik dari pada sistem yang lama.Untuk itu maka desain produk perlu direvisi agar kenyamanan para pemain pada usia 14 tahun dalam melakukan latihan *switch play*.Setelah direvisi, maka perlu diuji cobakan lagi pada para pemain.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk berupa model latihan *switch play* diterapkan untuk lingkup yang luas. Dalam model latihan *switch play* tersebut tetap harus dinilai kekurangan guna untuk memperbaiki lebih lanjut.

9. Revisi Produk

Revisi produk ini dilakukan apabila dalam penerapan model latihan *switch play* terdapat kelemahan dan kekurangan. Dalam uji pemakaian sebaiknya para pelatih selalu mengevaluasi bagaimana penerapan model latihan *switch play* untuk mengetahui kelemahan yang ada dalam model

latihan *switch play* sehingga dapat digunakan untuk penyempurnaan dan pembuatan model latihan *switch play* yang baru.

10. Pembuatan Produk Massal

Pembuatan produk massal ini apa bila model latihan *switch play* untuk usia 14 tahun telah diuji coba dan dinyatakan efektif dan layak untuk disebarluaskan.

3. Validitas Ahli

Uji validitas ini dilakukan dengan maksud mengetahui sejauh mana tes dapat mengukur dengan tepat aspek yang akan diukur. Maka pada penelitian ini uji validitas dilakukan dengan menggunakan uji justifikasi ahli dimana instrumen yang telah dibuat dikonsultasikan kepada ahli atau pakar, dalam hal ini ahli atau pelatih- pelatih sepakbola.

4. Implementasi Model

Semua model yang telah diuji cobakan dalam kelompok kecil dan besar di validasi oleh ahli dapat diimplementasikan dalam latihan. Pemain sepak bola usia 14 tahun dapat menggunakan model latihan ini sesuai dengan tujuan latihan *switch play*. Permainan sepak bola dapat di jadikan bahan referensi untuk membuat model latihan *switch play* dalam penyusunan program latihan bagi para pelatih sepak bola.